



Pre 1-4 hráčov
vek 12+

Návrat do opustenej chaty

POZOR: Na žiadne hracie potreby (karty, listy atď.) sa zatiaľ **nepozerajte!**
Najskôr si spoločne nahlas prečítajte návod a starostlivo sa riadte uvedenými pokynmi.

O čo v hre vlastne ide?

Pokojné ticho preruší zvonček pri dverách. Otvoríte dvere s predtuchou zlých správ.

„Dobrý deň, som inšpektor Marc Hefenals.“ Policajt stredného veku vám ukáže svoj odznak. „Prejdem rovno k veci,“ pokračuje inšpektor. „Našli sme v lese nejakú budovu a predpokladáme, že je to chata, kde vás držal ten Fun... Fun... no, ako sa len volal?“ Zamrazí vás a v ústach máte náhle sucho: „Funbeq. Doktor Arthur Funbeq. Ten chlap nás vtedy zavrel do chaty. Potom nás vylákal na hrad a do strašidelnej vily. Vaši kolegovia ho tam nakoniec chytili, ale on zase záhadne utiekol...“

Policajt si odkašle. „Presne tak, áno. Každopádne nám objav chaty dáva nové možnosti. Možno tam sú stopy, ktoré pomôžu určiť, kde sa Funbeq nachádza. Boli by ste takí láskaví a odpovedali ma, aby som sa uistil, že je to naozaj tá správna chata... Chcete nám predsa pomôcť, alebo snáď nie?“ Inšpektor sa na vás usmeje. Samozrejme si prajete, aby bol Funbeq znovu chytený a tá hrôza konečne skončila. O niečo neskôr sedíte v policajnom vozidle a mierite k okraju mesta. Na oblohe sa sťahujú chmúrne mraky a v hrudi sa vám rozlieva neprijemná predtucha. Do lesa, do ktorého teraz vchádzate, ste sa neodvážili už päť rokov...



DŮLEŽITÉ: Neprehliadajte si žiadne hracie potreby skôr, než hra skutočne začne! **Neotvárajte** listy a **nepozerajte sa** na prednú stranu kariet. Počkajte, až budete vyzvaní počas hry.

Hracie potreby

83 kariet

23 rébusových

30 s odpoveďou

30 s náповедou

5 zvláštnych predmetov

2 kusy nábytku

1 stena chaty

1 podlaha chaty

3 zložené listy

1 dešifrovací kotúč



Navyše budete potrebovať niečo **na písanie** (najlepšie **prepisovačku**, **ceruzku** a **gumu**), jeden alebo viac **papierov**, **nožnice** a **hodinky** (najlepšie **stopky**) k sledovaniu času.

Príprava hry

„Zvláštne predmety“ a 3 zložené listy položte zatiaľ na kraj stola. Roztriedte karty do troch balíčkov podľa označenia na zadnej strane:

- > červené rébusové karty
- > modré karty s odpoveďou
- > zelené karty s náповедou

Na prednú stranu žiadnej z kariet sa zatiaľ nesmiete pozrieť.

Usporiadajte karty s odpoveďou vo vzostupnom poradí podľa čísel. Karty s náповедou roztriedte podľa symbolov. Potom ich položte na stranu stola. Karty s rovnakým symbolom položte na seba v takom poradí, že 1. NÁPOVEDA je úplne navrchu, pod ňou je 2. NÁPOVEDA a naspodku je karta s RIEŠENÍM.

Zostavenie chaty

A Vyberte modrú kartónovú vložku z krabice. Teraz umiestnite stenu chaty do spodnej časti krabice tak, aby zobrazená vonkajšia strana vstupných dverí bola umiestnená pred schodmi na bočnej stene.



B Otočte modrú kartónovú vložku a vráťte ju do krabice na pôvodné miesto hore nohami.



C Umiestnite podlahu chaty na kartónovú vložku tak, aby rohožka bola pred dverami. Umiestnite kusy nábytku „skriňa“ a „hrací automat“ na vyznačené miesta.



Všetok ostatný hrací materiál položte na dosah ruky na okraji stola.

Dôležité: Žiadny z kusov nábytku „skriňa“ a „hrací automat“ nesmiete otvoriť skôr, ako vám to hra umožní. Rovnako nie je dovolené si zblízka prezerať ostatný hrací materiál.

Na začiatku hry sa nachádzate **vonku pred** chatou.

Kde je herný plán?

Táto hra herný plán nemá! Sami budete musieť zistiť, čo máte v hre hľadať a ako miesto vyzerá. Na začiatku hry budete mať k dispozícii iba **model chaty zvonku a dešifrovací kotúč**.

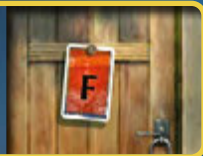


Ako sa hra odvíja, budete postupne zbierať **rébusové karty** a **zložené listy**. Odkaz na nich je možné nájsť na obrázkoch alebo v textoch. Akonáhle ich nájdete, môžete si vziať príslušné veci a pozrieť sa na nich. Rovnako tak aj „**zvláštne predmety**“ môžete použiť iba vtedy, ak bude povedané, že ste ich našli. Do tej doby ich nechajte na okraji stola!



Príklad:

Ak nájdete tento obrázok, môžete si **okamžite** vziať príslušnú rébusovú kartu a pozrieť sa na ňu (tu je to karta F).



Priebeh hry

Vaším cieľom je spoločne čo najskôr vyriešiť tajomstvo opustené chaty.

Bolo by to určite jednoduchšie nebyť skutočností, že všetky zámky sú zakódované. Akonáhle začne hra, môžete si pozrieť **model chaty zvonku**. V priebehu hry budete postupne nachádzať rôzne predmety, ktoré budú zamknuté **trojčiferným kódom**. Ak ich chcete odomknúť, musíte najskôr zistiť príslušný kód a vložiť ho do **dešifrovacieho kotúča**.


Po obvode kotúča nájdete **10 rôznych symbolov**.

Každý zo symbolov je priradený ku kódu, ktorý je treba rozlúštiť. Ale budete musieť zistiť, ktorý symbol je priradený ku ktorému kódu. Venujte pozornosť každému detailu. Ak si myslíte, že dokážete kód rozšifrovať, vložte ho pod zodpovedajúci symbol na disku. Potom sa pozrite do **okienka** na najmenšom kole, kde uvidíte číslo.

Toto číslo predstavuje **číslo karty s odpoveďou**, na ktorú sa môžete pozrieť. Ak kód nie je správny, budete musieť pokračovať v hľadaní riešenia alebo sa zatiaľ venovať inému rébusu. Ak je kód správny, povie vám karta s odpoveďou, ako ďalej pokračovať.

Příklad:

Pri rébuse so symbolom  ste sa dopracovali k trojčifernému kódu **3 2 1**.

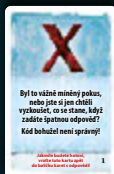
Nastavte teda túto kombináciu pod symbolom  na dešifrovacom kotúči.

V malom okienku sa objaví **číslo karty s odpoveďou**, ktorú si potom môžete vytiahnuť z balíčka a pozrieť sa na ňu.



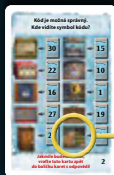
➔ **Kód je nesprávny?**

Áno, dozviete sa to z karty s odpoveďou. V tom prípade jednoducho vrátite kartu do balíčka a znovu sa pozriete na rébus, ktorý sa vám nepodarilo vyriešiť. Možno ste niečo prehliadli. Alebo možno ešte nemáte indície, ktoré vám môžu pri riešení pomôcť. V takom prípade budete musieť zatiaľ pokračovať niekde inde.




➔ **Kód je možno správny?**

Áno, bude karta s odpoveďou vyzeráť takto:



➔ **Kde nájdete symbol kódu?**

Dobrá otázka! Budete sa musieť starostlivo pozrieť na obrázky na rébusovej karte alebo na listoch. Možno tam nájsť všetky možné **zamknuté predmety**. Všetky tieto predmety sú **označené symbolom**. V našom príklade sa jedná o vstupné dvere, na ktoré je **symbol** .



Pozrite sa na kartu s odpoveďou vyobrazenú na karte vedľa vstupných dverí. Vidíte, že si teraz máte vziať z balíčka kartu s odpoveďou č. 4.



Pozor: Predmet so symbolom musíte vidieť **na rébusovej karte alebo v chate**, aby ste ho mohli otvoriť. Nemôžete otvoriť niečo, čo ste ešte nenašli – rovnako ako v skutočnej únikovej miestnosti.

➔ Je kód skutočne správny?

Ak áno, povie vám karta s odpoveďou, ako pokračovať. Môžete napríklad otvoriť list alebo nájsť jednu, alebo viac rébusových kariet, ktoré si môžete **ihneď vziať a pozrieť sa** na nich.

➔ Je kód napriek tomu nesprávny?

Tak v tom prípade ste museli urobiť niekde chybu. Budete sa nad tým musieť ešte raz zamyslieť a nájsť inú odpoveď.

DÔLEŽITÉ:

- ➔ Nech už bol kód správny alebo nesprávny – vráťte všetky karty s odpoveďou do balíčka kariet s odpoveďou.
- ➔ Všetky kódy možno vyriešiť logicky. Účelom nie je náhodne skúšať rôzne kombinácie na kotúči.

Potrebujete pomôcť?

Hra vám samozrejme môže ponúknuť pomoc, ak sa zaseknete.

Ku každému kódu sú k dispozícii karty s nápovedou, ktoré spoznáte podľa symbolu na zadnej strane.

Karta s **1. NÁPOVEDOU** vám poskytne prvotné užitočné vodítko a povie vám tiež, ktoré herné materiály už musíte mať k dispozícii, aby ste mohli tento konkrétny rébus vyriešiť.

Karta s **2. NÁPOVEDOU** vám už ponúkne trochu konkrétnejšiu pomoc pri hľadaní riešenia tohto rébusu.

Karta s nápovedou **RIEŠENIE** už ponúka celé riešenie tohto konkrétneho rébusu.

DÔLEŽITÉ: Vždy si berte kartu s náповедou pre konkrétну rébusovú kartu alebo rébus z listu. Tieto rébusy sú zvyčajne označené symbolom (zodpovedajúcim symbolu na dešifrovacom kotúči). Nepoužívajte karty s náповедou, kým nenájdete rébus so zodpovedajúcim symbolom.

Buďte trochu trpezliví – niektoré rébusy sa dajú vyriešiť iba pomocou niektorých rébusových kariet. **Nebudete mať k dispozícii vždy hneď všetky. Niekedy sa budete musieť najskôr popasovať s inými rébusmi, aby ste získali nový herný materiál.** Ale ak sa zaseknete, neváhajte použiť karty s náповедou. Akonáhle použijete kartu s náповедou, vložte ju do balíčka s vyhodnenými kartami.

Doplnkové hracie potreby

Okrem potrieb v krabici, budete ešte potrebovať **ceruzku, papier na poznámky a nožnice**. Tiež budete potrebovať **hodinky/stopky**.

DÔLEŽITÉ: na hracie potreby môžete **pisat', skladať ich alebo strihať...** To všetko je dovolené a niekedy aj nutné. Hru možno hrať iba raz – potom už budete poznať všetky rébusy a nebudete hracie potreby ďalej potrebovať! To ale umožňuje veľmi špeciálne a rozmanité rébusy.

Kedy hra končí?

Hra končí vyriešením posledného rébusu a odhalením tajomstva opustenej chaty.

Dozviete sa to z karty. Na začiatku hry nastavte stopky (alebo skontrolujte čas), aby ste vedeli, ako dlho vám hra trvala.

Na tabuľke na nasledujúcej strane uvidíte, ako dobre ste si viedli.

Pri počítaní použitých kariet s náповедou berte do úvahy len tie, ktoré vám poskytl nové vodítka alebo riešenie. Pokiaľ karta s náповедou obsahovala niečo, čo ste už vedeli, nezahŕňajte ju do celkového počtu.



	Žiadna karta s náповedou	1–2 karty s náповedou	3–5 kariet s náповedou	6–10 kariet s náповedou	> 10 kariet s náповedou
< 60 Min.	10 hviezd	8 hviezd	7 hviezd	5 hviezd	4 hviezd
< 90 Min.	9 hviezd	7 hviezd	6 hviezd	4 hviezd	3 hviezd
≤ 120 Min.	8 hviezd	6 hviezd	5 hviezd	3 hviezd	2 hviezd
> 120 Min.	7 hviezd	5 hviezd	4 hviezd	2 hviezd	1 hviezd

Jeden tip nakoniec

Hracie potreby, ktoré ste použili na vyriešenie rébusu, neodhadzujte, len ich odložte bokom. Niektoré z použitých vecí a pravidiel ešte môžete potrebovať. Takto budete mať lepší prehľad a materiály sa vám nepomiešajú.

U niektorých **rébusov** potrebujete iba **obrázky miest**, u iných sa musíte viac **rozhliadnuť**.

Hra začína

Na čo ešte čakáte? **Spustite stopky** a odhaľte tajomstvo opustenej chaty skôr, než bude neskoro! Takže **teraz** si môžete prezrieť **chatu zvonku** a začať riešiť rébusy. Ak vám nebude niečo jasné, neváhajte, a **vyhladajte si to** počas hry **v tomto manuáli**.

© 2021 KOSMOS Verlag
Pfizerstr. 5-7
70184 Stuttgart, Germany

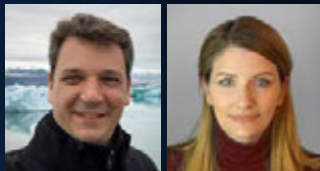
Edice Exit: KOSMOS
(Ralph Querfurth, Sandra Dochtermann)
Ilustrácie: Silvia Christoph, Franz Vohwinkel
Grafika názvu: Michaela Kienle
Grafika: Sensit Communication
Česká editácia: Oli Macháčová

Distribútor:
Dino Toys s. r. o.
K Pískovně 108
295 01 Mnichovo Hradiště
www.mojedino.cz
Česká republika
VYROBENÉ V NEMECKU.





Autoři:
Inka & Markus Brandonovi



„EXIT – úniková hra“ Nápad & koncept:
Ralph Querfurth a Sandra Dochtermann
z nakladatelství KOSMOS.

Dino Toys děkuje všem, kteří se podíleli na vývoji, designu, výrobě, prodeji, marketingu, distribuci a podpoře úspěšné série EXIT: Úniková hra od jejího začátku v roce 2017.

Velká vdaka patří aj všetkým testerom hier. A hlavne vdaka všetkým vám, hráčom hier EXIT, ktorí radi prijímate výzvy, objavujete nové dobrodružstvá a s nadšením lúštíte nové rébusy. Je vás čím ďalej tým viac a my sme za to veľmi radi, pretože s týmto vedomím sa nám na lokalizácii každej ďalšej hry z radu Exit do slovenčiny pracuje s radosťou. A verte, že to nie je vôbec jednoduchá práca.


Ste zvedaví, čo ďalšie z radu Exit alebo Adventure games pre vás chystáme? Chcete byť prví, ktorí sa dozvedia o chystaných novinkách alebo vydaní nového Exitu? Sledujte nás na sociálnych sieťach, kde vás o všetkom včas informujeme.



Začínate s únikovými hrami Exit a neviete, ako na ne? Pozrite si video „Jak se hraje... Exity“, ktoré pre vás pripravila Oli Macháčová, vývojárka Dino, ktorá pre vás všetkých Exity starostlivo lokalizuje.



Prehľad vydaných EXIT hier

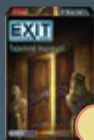
(Ku koncu roka 2024; dátumy vydania titulov v zátvorkách; do krúžku  vedľa obrázku si môžete zaškrtnúť, ak ste hrali príslušný EXIT)

EXIT

ÚROVEŇ **začátečník**



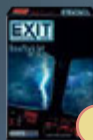
(marec 2019)



(september 2020)



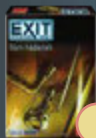
(september 2021)



(máj 2022)



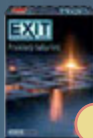
(november 2022)



(september 2023)



(september 2023)



(september 2024)

ÚROVEŇ **pokročili**



(september 2017)



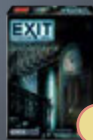
(september 2017)



(máj 2018)



(máj 2018)



(september 2020)



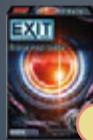
(jún 2021)



(september 2021)



(máj 2022)



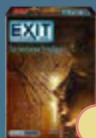
(september 2023)



(september 2024)

EXIT

ÚROVEŇ **specialista**



(september 2017)

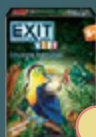


(máj 2018)



(marec 2019)

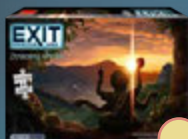
EXIT Kids



(september 2024)

EXIT + Puzzle

ÚROVEŇ **začátečník**



(september 2022)

ÚROVEŇ **pokročilý**



(september 2022)



OSVEDČENIE

Nasledujúci hráči

Dňa

v

úspešne rozlúštili tajomstvo opustenej chaty.

Bol to vynikajúci úspech, a majú veľké šťastie, že nakoniec nie sú zatvorení v opustenej chate navždy!

Trvalo im to

minút

a

sekúnd

Použili celkom

kariet s nápovedou.

V hodnotení získali

hviezd!

Najskvelejší rébus bol

Najzložitejší rébus bol

Tento rébus vyriešil hráč